

鬼武者 3

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

RODEO

導入年月 2005/03

四號機 A TYPE

框體圖片



小役構成



15 枚+BIG BONUS



15 枚+REG BONUS



10 枚/BB 中 15 枚



2 枚/BB 中 8 枚



5 枚



REPLAY

JAC IN



3枚



15枚

JAC GAME



15枚

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
21	水melon	水melon	水melon
20	鬼	鬼	鬼
19	水melon	水melon	水melon
18	鬼	水melon	水melon
17	水melon	水melon	水melon
16	水melon	鬼	水melon
15	水melon	水melon	水melon
14	水melon	水melon	水melon
13	水melon	水melon	水melon
12	水melon	水melon	水melon
11	水melon	水melon	水melon
10	水melon	水melon	水melon
9	水melon	水melon	水melon
8	水melon	水melon	水melon
7	水melon	水melon	水melon
6	水melon	水melon	水melon
5	水melon	水melon	水melon
4	水melon	水melon	水melon
3	水melon	水melon	水melon
2	水melon	水melon	水melon
1	水melon	水melon	水melon

開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由特殊小役抽選使其內部狀態上升後開牌

天井情報與恩惠

最大天井為 BONUS 間 1536G, 超過 1192+48G 的 BONUS 為 BIG 確定

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的機種情報查詢
最專業的中文機台攻略
最即時的線上論壇討論
最廣大的電玩消費族群
最有效活動廣告平台

盡在 樂都 SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛



樂都



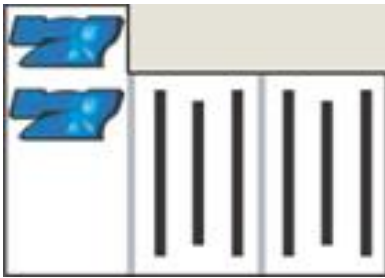
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪上方到上段瞄壓藍七



左轉輪紅櫻出現時為紅櫻，中右轉輪適當停止即可



左轉輪藍七上段停止時，中右轉輪適當停止即可



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄壓西瓜

以下為機會牌的停止牌型，大致上記得雙小役聽牌不中時為機會牌即可

BONUS 中的打法



基本上按照畫面指示順壓或逆壓即可

但是順押進 JAC IN 時，左轉輪必須瞄壓雙紅 7 才能獲得 15 枚役+JAC IN

BONUS 基本說明

搭載著 BIG 以及 REG 的 A TYPE 機種

大部分都是靠規定轉數到達解除開牌

但是通常時的特殊小役會使其內部狀態移行，當移行到前兆時消化前兆轉數後即會開牌

開牌之前大部分都會經由前兆場景「百鬼モード」演出

但還有更上位模式的「千鬼モード」，突入的時點最上位模式或前兆確定！？

演出詳細解說在此份攻略的後方

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/530	1/515	1/488	1/469	1/439	1/416
REG BONUS	1/965	1/930	1/921	1/875	1/827	1/781
機械割	96.8%	98.6%	101.6%	103.1%	107.5%	109.8%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
銅鐘	1/11.11					
青再	1/7.27		1/7.28		1/7.29	
紅櫻	1/99.90	1/97.09	1/94.97	1/92.95	1/91.02	1/89.16
西瓜	1/81.92	1/79.92	1/78.01	1/76.20	1/74.47	1/72.81
機會牌	1/199		1/198		1/197	

BIG 中小役確率

小役	出現率
15 枚(銅鐘跟 JAC IN)	1/1.0001
特殊銅鐘	1/65536
紅櫻	1/8191.8
純槓	1/65536

BIG BONUS 說明與開獎結束後規定轉數示唆相關

千鬼模式移行+1G 連發生條件

BONUS GAME 遊戲中

紅櫻成立時(1/8192)、純楨成立時(1/65536)、特殊銅鐘成立時(1/65536)

JAC GAME 遊戲中

JAC 楨龜成立時(1/65536)、特殊青再成立時(1/65536)

BIG 中娃娃演出抽選

小楓出現時，次回 256G 內 BONUS 確定，超過 129G 開獎的為 BIG 確定

雪姬出現時，次回 256G 內 BIG 確定、伽瑪星人出現時，次回 32G 內 BIG 確定

次回 BR 種類 與次回模式	人物						
		小楓		雪姬		伽瑪星人	
	停止時機	第 1.2	第 3	第 1.2	第 3	第 1.2	第 3
次回 BIG (通常 AB)	32G 以下	0.07	0.14	0.03	0.07	0.09	0.18
	33-128	0.09	0.19	0.07	0.14		
	129-256	0.09	0.19	0.07	0.14		
次回 REG (通常 AB)	32G 以下	0.20	0.40				
	33-128	0.17	0.34				
次回 BIG (天國 AB)	32G 以下	0.04	0.09	0.07	0.14	0.12	0.50
	33-128	0.09	0.19	0.07	0.14		
	129-256	0.09	0.19	0.07	0.14		
次回 REG (天國 AB)	32G 以下	0.20	0.40				
	33-128	0.17	0.34				

模式相關說明

鬼武者 3 有 4 種模式、有兩種通常模式以及兩種天國模式，天國模式 256G 之內開獎確定

模式種類與開獎 BR 分配

模式	通常 A	通常 B	天國 A	天國 B
BIG	67.83	50.25	74.87	98.99
REG	32.16	49.74	25.12	1.00

模式移行率

鬼 3 中在上次大獎連線時就會先抽選好下一次的滯在模式以及規定轉數

模式未分配到的比例為原模式滯在

滯在	通 A			通 B			天 A			天 B		
	通 B	天 A	天 B	通 A	天 A	天 B	通 A	通 B	天 B	通 A	通 B	天 A
1	68.3	5.97	0.39	57.4	29.5	0.39	39.4	19.9	2.39	0.39	9.96	23.1
2	66.9	7.56	0.39	49.8	35.1	0.39	29.5	34.7	5.97	0.39	9.96	69.3
3	67.7	6.77	0.39	55.0	31.9	0.79	35.1	19.9	3.18	0.39	9.96	23.1
4	64.9	9.56	0.39	45.4	36.3	0.79	26.3	33.5	7.56	0.39	9.96	69.3
5	59.8	14.4	0.79	38.2	39.8	1.19	27.5	31.9	5.97	0.39	9.96	74.5
6	60.2	13.9	0.79	48.6	35.1	0.79	27.5	31.9	5.97	0.39	9.96	79.7

規定轉數分配表

模式	通常 A/B							天國 A/B
	次回 BONUS	次回 REG	次回 BIG					不論
規定轉數	設定 1-6	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6	設定 1-6
1-32	5.12	8.78	8.78	8.78	8.78	8.78	8.78	20.01
33-64	5.12	5.37	5.37	5.37	5.37	5.37	5.37	9.42
65-96	5.12	5.85	5.85	5.85	5.85	5.85	5.85	14.11
97-128	5.12	5.85	5.85	5.85	5.85	5.85	5.85	14.11
129-160	4.39	5.37	1.95	5.37	2.05	2.05	2.24	14.11
161-192	4.39	4.39	4.39	4.39	4.39	4.39	4.39	14.11
193-256	4.00	4.39	4.39	4.39	4.39	4.39	4.39	14.11
225-480	1.46	2.05	5.95	2.24	6.10	4.39	6.83	
257-384	9.76	0.48	0.58	0.68	0.73	0.87	1.46	
481-736	0.78	10.74	12.75	11.32	13.23	20.01	31.54	
513-640	11.23	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	
737-992	1.46	5.85	3.80	5.85	3.90	5.37	10.00	
897-1024	12.01	0.68	0.68	0.68	0.68	0.68	0.68	
1065-1192	29.98	1.22	2.68	0.83	2.88	3.27	2.24	
993-1248		7.81	11.13	7.81	11.27	14.55	7.81	
1153-1280		0.63	0.83	1.22	1.12	1.66	1.02	
1281-1536		29.98	24.95	28.80	22.85	11.96	0.97	

狀態移行相關

通常大部分都在低確狀態，抽選到特定役時有機會往高確狀態移行

高確中再次抽到特定役的話，就有機會往前兆狀態移行後開獎

出現無小役連線的牌型（內部青再成立）的 1/29.8 抽選往低確狀態轉落

實質高確轉落率

設定	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
高確→通常	1/40.05	1/40.08	1/40.10	1/40.13	1/40.16	1/40.18

各特殊小役成立時的模式移行率

成立小役	角紅櫻	中段紅櫻	平行西瓜	斜西瓜	機會牌
通常→高確	14.75	81.63	10.25	48.00	11.45
通常→前兆	0.29	1.62	0.41	1.91	3.58
高確→前兆	0.59	3.25	10.25	47.99	37.14

特定役成立時各種演出的移行期待度

西瓜成立時，往高確移行期待度

斜平西瓜成立時有差異的演出

演出	寶箱→		左馬介畫面分割→	
	武士刀	第三停止西瓜	全小役	阿兒飛右邊
斜西瓜	69.9	69.9	68.9	62.7
平西瓜	22.3	23.2	22.4	17.4
演出	卷軸			
	すいかとちえりー	ちえりーとすいか	ちえりーじゃない	べるじゃない
斜西瓜	76.8	64	69.9	61.4
平西瓜	31	18.5	23.2	16.8
演出	海龜/鸚鵡/翻車魚	米雪兒白衣	第三停止框框白魂	
斜西瓜	69.9	63	78.8	
平西瓜	23.2	17.6	33.9	

和成立線無關，幾乎往高確率移行

米雪兒畫面分割→阿兒飛右邊/出現全小役	無預告音，阿兒順或逆時針飛行		
時之狹間演出→西瓜	阿兒往左回轉移動後停止	阿兒往左輕飄飄的飛行	
阿兒笑（雙手叉腰）	阿兒白發光	阿兒跳舞	阿兒綠發光
小門→西瓜	起動音延遲		

紅櫻成立時，往高確移行期待度

中角紅櫻成立時有差異的演出

演出	卷軸		
	すいかかちえりー	りぷれいとちえりー	べるとちえりー
中段櫻	89.1	93.2	93.4
角紅櫻	25.7	40	40.9
演出	卷軸		
	すいかとちえりー	べるじゃない	すいかじゃない
中段櫻	93.4	88.1	91.2
角紅櫻	40.9	23.5	31.5
演出	寶箱→機關槍	起動預告音→阿兒順時針飛行	白色寶箱→紅櫻
中段櫻	91	88.8	96.4
角紅櫻	30.3	24.7	21
演出	左馬介畫面分割→全小役	米雪兒畫面分割→全小役	
中段櫻	89.3	86.5	
角紅櫻	25.6	20.6	

和成立櫻無關，幾乎往高確率移行

小門→出現紅櫻	阿兒紅色發光	阿兒生氣
無預告音第一停止阿兒順時針飛行		無預告音第二停止阿兒順時針飛行

機會牌成立時，往高確移行期待度

演出	卷軸		
	ちえりーいがい	すいかじゃない	ちえりーじゃない
機會牌	22.4%	22.4%	50.5%
演出	左馬介畫面分割→		
	第二停止阿兒飛右邊	第二停止阿兒飛左邊	
機會牌	18.2%	38.6%	
演出	第二停止阿兒逆時針飛行	米雪兒豹紋上衣	
機會牌	24.8%	53.5%	

各種演出相關

轉輪起動時的確定演出

旋風の用心棒的預告音

賈美拉銅鈸音、賈美拉豎琴音（大恐龍賈美拉 slot 裡面的聲音）

「オニムシャスリー」（鬼武者 3 的日文發音）

押分時告知娃娃或 LOGO 出現（卷軸的右方）

阿兒的動作所對應的小役

動作	對應役	附註
阿兒藍發光	青再	
阿兒黃發光	銅鐘	
阿兒紅發光	紅櫻	約 98.0%往高確率移行
阿兒綠發光	西瓜	約 96.2%往高確率移行
阿兒白發光	槓龜 or 機會牌	
阿兒側躺	青再	
阿兒哭泣	銅鐘	
阿兒生氣	紅櫻	
阿兒笑、阿兒往左方飛行/回轉移動	西瓜	西瓜成立時解除期待度 48%

阿兒的動作中，順逆時針的飛行基本上沒有對應任何小役

逆時針飛行時前兆中（包含假前兆）的可能性高

左馬介畫面分割時，阿兒飛左右，其中：通常狀態機率 1/98.92、百鬼準備機率 1/6.53

卷軸告知

內容	對應內容	
{.....}	押分百鬼突入	
{ ! }	押分千鬼突入	
{○じゃない}	不是○	(主要是機會牌・偶爾會出西瓜)
{○いがい}	○以外	
{○と○}	○和○ (通常都是兩個小役中其一)	
{○か○}	一般都是押到左邊的小役。若是押到右邊的，期待度稍高	
{こやく}	全小役 (主要是青再跟銅鐘)	
{ぜんぶ}	對應全小役 (也可以對應機會牌)	

以下為 BONUS 確定演出

{幻魔に滅ぼされし鬼の一族は幻魔に仇成す者を待ち器を持つ者に一族の力を授けた}		
{魔王-}	{ぼうなす}	{ななとおぼけ}

卷軸右邊出現的娃娃跟 LOGO 告知

角色圖案	附註
天使/紅七圖案/藍色翼手龍/奈奈	BIG 確定
鬼武者圖案	BONUS 確定
火人/火星文字/鳳梨頭原始人/伽瑪星人/V 的圖案	天國 B 滯在確定

液晶畫面中央出現的東西

告知種類	對應役	告知種類	對應役	
藍色大老鼠	銅鐘	狗狗追肉	西瓜	
飛碟		海龜		
後山「大」字型火光		翻車魚		
烏雲 1 朵		鸚鵡		
烏雲 2 朵		隕石		
小楓	紅櫻	天守閣失火		
頭巾外星人	青再	黑色武士		
水母		三眼忍者		
屋頂上的貓		街道的場景中 右邊的樹木搖晃		
足輕		按顏色的不同		大嘴鳥
「鳥」「鳥群」				
魚				
船				
手推車				
追逐的小朋友				
在澡堂門口偷窺的人				

BONUS 確定告知角色

BIG 確定	鳥 7 型	天使	阿銀 (大力工頭)		天守閣・織田信長	
	鯊魚	翼手龍	長屋・紅七走過			
BONUS 確定	鳥 3 型	三軒屋失火	鯊魚	雪姬	桃	屋頂有左馬介
BIG + α	鳥 V 群	伽瑪星人	原始人 (鳳梨頭)		火人	鳥 V V V 字

寶箱的小役告知・連續演出

小役告知矛盾的話，這個時間點是前兆確定，但是接連續演出的話只是高期待

出現道具	草藥/藍色玉石	黃色玉石/手機	地圖/武士刀
對應役	青再	銅鐘	西瓜
出現道具	卷軸/機關槍	衣服(盔甲)/書本	鑰匙
對應役	紅櫻	機會牌/西瓜/紅櫻	發展連續演出

右邊小門的告知

告知角色	小楓	雪姬	奈奈(粉紅小豹女)
內容	百鬼突入	千鬼突入	BIG 確定
告知角色	阿銀(大力工頭)	鳳梨頭(原始人)	火人/伽瑪星人
內容	BIG 確定	BIG 確定 + a	BIG 確定 + a

轉輪消燈演出

轉輪消燈分為第一，第二，第三(全)消燈，各對應不同的小役

消燈演出頻繁，期待度高；對應小役矛盾的話，前兆確定

一消燈：紅櫻 or 槓龜、二消燈：青再 or 銅鐘、全消燈：西瓜

若是沒有對應小役，全消燈 + 槓龜的話則發展演出或是百鬼突入

點滅消燈是 BIG 確定(1or2 消燈)、全點滅消燈是當回天國 B 滯在確定的限定演出

時之狹演出

起動的同時，時之狹畫面突入，畫面的左邊是小役告知，右邊是演出種類告知

畫面左邊的 7 和 V 突然展開確定，也是會發生的

若是時之狹出現了【西瓜 or 摩托車】的限定演出，高確率或前兆確定！

風車輪盤演出

風車演出有 2 種回轉方式，以及 4 種停止方式，全部的圖案共有：【3 7 V ×】

風車的回轉方式

繞著大圓形旋轉、繞著倒∞字形旋轉(出現的話期待度稍稍高些)

風車的停止方式(期待度越下方的越高)

通常、旋風、集合 ※集合的速度比平常快的話，必定停在「7」或「V」

逆心形 ※進入第三圈的話，必定停在「7」或「V」

百鬼中，從「米雪兒畫面分割」發展出風車演出的場合

演出開始時風車繞圓形回轉的話，有一定的期待度是當回天國 B 滯在

風車的確定型演出

×停止時阿兒喊著台詞出現，推翻

只有在風車獎項圖形抽選進入第四回合時才會發生（圓形→逆心形）

百鬼・千鬼中由畫面分割發展風車，起動時繞圓形

第二圈時速度沒有慢下來（通常第二圈會變慢）

BONUS 輪盤演出

基本上是由連續演出成功後發生的，全部的圖案共有：【紅七 BAR V鬼 骷髏頭】

滯在模式/開牌種類	通常・天國 A/BIG	天國 B/BIG	全模式/REG
BAR	33.19		100
紅七	49.79		
V鬼		50.20	
BAR 推翻→紅七	17.01		
BAR 推翻→V鬼		49.79	

BIG 確定的場合中，平均每三回就有一回會停在 BAR

飛車演出

演出的流程為

安利打手機呼叫米雪兒→觀察手機顏色→足輕登場（觀察足輕數量）→救出成功 or 失敗

千鬼模式除外，手機畫面出現「当」或是鯊魚的話一定是 BIG 確定

豹紋手機或是足輕 1 人，期待度 UP

演出狀態選擇率

滯在場景	白天・黃昏		百鬼・千鬼			
	勝利	敗北	勝利			敗北
			BIG	REG	天國 B	共通
普通→敵 3 人	1/10.2	1/2.15	1/11.7	1/11.4	1/13.2	1/4.85
普通→敵 1 人	1/10.2	1/6.47	1/11.7	1/11.4	1/13.2	1/14.5
豹紋→敵 3 人	1/4.94	1/16.0	1/8.32	1/7.27	1/8.03	1/37.7
豹紋→敵 1 人	1/4.94	1/48.0	1/8.63	1/7.27	1/9.33	1/113

闖門演出

高期待度的 3 種演出

三眼忍者出現	1G・2G 都是同色的門	足輕 3G 連續擊中
--------	--------------	------------

BONUS 確定演出

進入「当」的門（三色均有機會寫「当」）	3G 連續進入同色的門（三色均可）
失敗後復活	第 1G 報紅，豹門，進入豹門（足輕限定）
3G 連續沒打中（足輕限定）	百鬼中第 2G 就失敗的話，一定復活確定
3G 連續打中（三眼忍者限定）	只有 1 隻足輕登場
左右出現同樣顏色的門（三色均可）	

打倒敵人演出

織田信長	馬邪拉斯	機器人	足輕
期待度小	期待度中	超激！	特殊演出
這兩樣，攻擊種類的期待度共通		第 1G 由機器人攻擊的話，開獎確定	必定 1G 就勝利

敗北後復活並不一定確定開牌

確定演出

連續 3G 打出必殺技「地轟斧」→「空牙刃」→「天双刃」	
連續 3G 由敵人攻擊「敗北」，一定復活勝利	打出「天双刃」
連續 3G 都是左馬介「斬」攻擊	百鬼中第 2G 就敗北，一定復活勝利

演出組別抽選

演出組別總共有四種，會依照是否在通常時還是百鬼中、或是勝利敗北進行抽選

演出 A	演出 B	演出 C	演出 D
通常時對決敗北	通常時對決勝利	百鬼中對決敗北	百鬼中對決勝利

演出組別選擇對決敵人的比例

敵人	織田信長	馬邪拉斯	機器人	足輕
演出 A	89.19		10.81	
演出 B	50.22		48.21	1.57
演出 C	30.81	66.94	2.25	
演出 D	20.31	60.90	16.24	2.55

小役告知系的演出

基本上白色是對應槓龜，頻發的話期待度高，若是出現豹紋告知的話也是期待度高

脫外套演出

起動的時候，畫面切換至米雪兒跑步的畫面，第二停止若是脫掉外套時對應內衣顏色的小役

出現白衣或豹紋的話期待度高、由豹紋發展出連續演出的話，期待度高

紅櫻或西瓜成立時，豹紋上衣→未發展演出，此時前兆確定

轉輪框演出

第三停止飛魂→發展連續演出→期待度高

第 1 停止發生：通常・白色告知→通常出目 or 押分發展演出

第 2 停止發生：通常・各色告知→對應各種小役、通常・白色告知→對應全部小役！？

第 3 停止發生：通常・各色告知→對應各種小役，期待度較高

確定型：第二停止彩虹色

寶箱演出

注意寶箱種類和打開的時機，期待度：木箱<白箱<豹紋箱<豪華箱(確定)

空箱或是白箱頻發的話，也是有點期待度的

鑰匙出現時發展演出，阿兒出現時一定會有牌型或發展演出

確定型：當出現 BONUS 確定、告知角色（火人/鳳梨頭/伽瑪星人/鯊魚）出現 BIG 確定

畫面分割演出

第 1 停止：小役告知發生（出現複數個小役告知，前往高確率的期待度略高）

第 2 停止：轉身向後的話對應槓龜（小役告知比起第一停止期待度低）、阿兒飛左邊或右邊

第 3 停止：西瓜告知出現、無小役告知時發展演出

千鬼模式相關

BONUS 結束後 224G 以內突入的千鬼，天國 B 滯在確定

超過 225G 之後突入的千鬼是普通的 R T 前兆告知，小役解除是不會突入千鬼的

此時千鬼結束後的 48-80G 以內必定放出 BONUS

版權宣告：遊戲說明內容皆取材自網路整理，版權分屬各出處所有人

如有任何不妥與意見請與我們連絡，我們將盡快改善，感謝大家。

本機種資料僅供遊戲過程參考，不得做為開牌依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw/>

BONUS 結束後第一轉場景

BONUS 結束後的第一轉會依照規定轉數以及當下模式抽選開始場景

規定轉數	通常模式 or 次回 REG		天國 A+次回 BIG		天國 B+次回 BIG		
	白天	百鬼	白天	百鬼	白天	百鬼	千鬼
32G 以下	12.74	87.25	12.74	87.25	12.74	3.18	84.06
33-96	93.62	6.37	93.62	6.32	93.62	3.18	3.18
97-256	80.07	19.92	70.51	29.48	68.12	6.37	25.49
257-736	82.27	17.92					
736G 以上	85.25	14.74					

前兆狀態相關說明

前兆狀態全部有 5 種

不管是通常狀態或是假前兆，當回都有機會處在高確中

特定役出現後的演出變化，讓期待感有些許的改變

各狀態的特徵・移行契機和最大繼續 G 數

演出狀態	特徵	移行契機	繼續 G
通常	也有可能是高確中	真假前兆以外，通常都在這裡	
假前兆 1	基本是白天→黃昏→百鬼移行→ 結束回白天	通常出目時抽選	48
假前兆 2	白天當場結束或進入黃昏結束	特定役成立時抽選	1-32
假前兆 3	往黃昏移行，沒進入百鬼就結束	通常出目 & 特定役成立抽選	40
真前兆	基本是白天，經由黃昏→百鬼 然後大獎放出	剩餘轉數 48G 以下	48

有關假前兆 2，最大繼續 G 數的分配機率都相等（1-32G）

假前兆倒數至 0 的時候，（只有百鬼中時會有例外）變回白天畫面，這是假前兆結束的演出

前次開獎下莊後 208G 以內，假前兆突入率約為平常的 1.6 倍

209G 後，剩餘 ST 95 以下時不會進行假前兆突入的抽選

假前兆 1 或 2 進行中時，不進行假前兆抽選

假前兆 3 進行中，若是再度當選假前兆的時候、假前兆 G 數重新設定